

ENGLISH

SOLVING PROBLEMS :

Press [On]. An addition problem will appear in the display, such as $1 + 5 =$ 

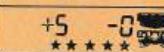
Think of the answer, then press the number keys to tell me what it is.

- If your answer is correct, you will win a star. My hat will bob up and down and my moustache will "twitch".
- If your answer is wrong, you will see EEE, and then have a second chance to get the right answer.
- If your answer is still wrong after two tries, the correct answer will flash twice, and the next problem will then appear.

SCORING :

I will give you problems in sets of five. Then, I will show your score in the display. On the left is the number of correct answers, on the right is the number of incorrect answers, for example $+4 - 1$, means you got 4 right and 1 wrong.

If five problems are answered perfectly, the five stars will light up,
my hat will bob up and down and my moustache will "twitch"



OPERATIONS :

I always begin with an addition problem. If you want to change the operation sign, press any other operation key:

$-$ For subtraction \times For multiplication $/$ For division $+$ For addition

If you want to change operations (for example from \times to $+$), after a set of five problems has already begun, just press the new operation key and I will re-start with a new set of five problems.

LEVELS OF DIFFICULTY :

You can practice problems at four levels of difficulty. 1 2 3 4 $7 + 8 =$ 

1 is the easiest level, 4 the most difficult one.

You will see the number of the level in the lower left corner of the display.

I always begin with level 1.

Let's practice harder problems ; just press [\square] until you see the level of difficulty you want.

If you change levels (for example from 3 to 4) after a set of five problems has begun, I will re-start with a new set of five problems.

TABLES

Now let's practice tables in $+$, $-$, \times , and $/$.

Press [\times] and I will display one of the maths operations signs. You will see that the sign changes about every second.

You can choose any operation by pressing that operation key. Now, a base number will also appear. This means that you will practice problems with that number, or you have five seconds to choose a different base number by pressing the key for your new number.

Keep in mind... in tables.

- [$=$] will not operate.
- $[+]$ $[-]$ $[\times]$ $[\div]$ will not operate after a set of five problems begins.

And then let's play and have fun.

When you have finished playing, press [Off].

A MINIMUM OF TWO PLAYERS IS REQUIRED FOR EACH OF THESE GAMES.
YOU MUST DECIDE WHO GOES FIRST FOR EACH GAME.

BINGO

WHO CAN COVER A LINE FIRST ?

Choose one or more game cards. (If needed, use paper and pencil to make additional BINGO cards).

When it is your turn to play, select level 2 and answer an addition question,(+).

1. If you get the answer wrong, play passes to the next player.
2. If you get the right answer:
 - if the number is on your card, cover it with a marker. It is the next player's turn
 - if that number is not on your card, try again with one more question before ending your turn.

The winner of the game is the first one who covers a line in any direction (horizontal, vertical or diagonal).

BOWLING

WHO WILL BE FIRST TO KNOCK DOWN ALL THE PINS ?

Bowling is played with the operations signs +, -, ×, ÷

Each player has a marker.

You must solve a group of five problems set by the LITTLE PROFESSOR with each operation sign shown at the start of each lane.

You have only one try to get the correct answer.

Place your marker on the operation sign + of the first lane and begin the addition questions.

For each correct answer, move forward one space and attempt the next question ; when you reach the last space, you have knocked down the pin, and should place your marker on the sign at the start of the second lane. It is now the next player's turn.

If your answer is wrong, leave your marker where it is. You will start from here next time it's your turn.

The winner is the one who knocks down all his pins first.

THE SKI SLOPE

HOW FAST CAN YOU SKI TO THE BOTTOM ?

Place your marker at the start and take turns solving problems with the operation sign +, -, × or ÷ shown on each space. You have two chances to get the right answer.

1. If your answer is correct and it is an odd number, move forward one space, follow directions given in that space (if any) ; game passes to next player.
2. If your answer is correct and it is an even number, move forward two spaces, follow directions given in that space (if any) ; game passes to next player.
3. If your answer is zero, stay where you are.
4. If your answer is still wrong after the second try, move back one space.

DIRECTIONS GIVEN IN SPACES

STOP : miss one turn, then play using operation sign in that space.

 : move forward the number of spaces shown ; eg :  move forward 2 spaces

 : move back the number of spaces shown ; eg :  move back 2 spaces

FOOTBALL

WHO WILL WIN THE MATCH?

The marker represents the ball.

The match will be won by the first player to score four goals.

Choose your goal.

Place the ball in the centre of the pitch.

Begin the first group of addition questions.

You have only one chance to get the right answer.

1. If you get the right answer, move to slot number 1 (in the direction of your opponent's goal).

If you get all 5 questions right, you will be in slot number 5 opposite the goal.

Game now passes to the next player, who should press [On] to start a new set of five questions.

Each time you get a group of 5 questions right, the ball must pass to the next player.

The next player then tries to bring the ball back to your goal by answering his questions successfully and moving from slot 5 to 4 to 3 etc

When it is your turn again, you start a new set of five questions.

2. If you get the wrong answer, your opponent takes over the ball where you left it, presses [On] for a new set of five questions and plays towards your goal.

THE MAZE

WHO WILL FIND HIS WAY OUT FIRST?

To decide who starts playing first, each player should press the [×] tables key, then the [+] key, and note the base number which appears.

Whoever gets the greatest base number will go first.

The base number also indicates each player's departure point in the maze. Look for your departure point and place your marker on it.

The first player moves his marker along the maze until he comes across an obstacle. He can only cross this obstacle by correctly answering a question based on the operation sign shown in the obstacle.

You have only one chance to get the right answer.

If your answer is wrong, stay where you are. It is your opponent's turn to move.

DEAR PARENT

Share your child's learning experience!

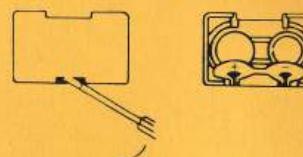
With your participation, and the encouragement and reinforcement offered by the LITTLE PROFESSOR, learning to solve maths problems can at last be what it should be for your child...FUN

FEATURES INCLUDE :

- Instructions and games designed with the close collaboration of educational advisers and tested by children.
- A random table mode through which "tables" in any of the four basic maths operations can be practised.
- A range of problems extending over four levels of difficulty which allows not only individual advancement in maths skills, but also your participation at the higher levels.
- A protective hard carrying case with its 5 delightfully coloured games which offer your child further fun-filled hours of problem solving.
- An extended battery life of about 1000 hours using two button cell batteries.
- Automatic switch off after 2 minutes non-use to conserve battery life.

BATTERY REPLACEMENT

The "Little Professo," uses 2 of any of the following batteries for up to 1000 hours of operation : Panasonic LR-44, Ray-O-Vac RW-82, Union Carbide (Eveready) A76 or the equivalent. For up to 2500 hours of operation use Mallory 10L-14 or D357, Union Carbide (Eveready) 357, Panasonic WL-14, Toshiba G13, Ray-O-Vac RW-42 or the equivalent.



- 1 - Turn the "Little Professor" off. Place a small screwdriver, paperclip or other similar implement into the slot and gently lift the battery cover.
- 2 - Remove the discharged batteries and install new ones as shown. Be careful not to crease the film contacts while installing the new batteries. Be sure the film contacts are positioned to lie on top of the batteries after they are installed.
- 3 - Replace the cover, top edge first, then gently press until the bottom edge snaps into place.

IN CASE OF DIFFICULTY

- 1 - Press **Off** then **On** and try again.
- 2 - If the numbers in the display change very slowly, replace the batteries.
Note : BATTERIES are provided for demonstration purposes only.
- 3 - If defective, the "Little Professor" will be replaced if returned within one year of the date of purchase. Please contact your retailer for information on return and service.

Your statutory rights as a consumer are not affected by these conditions.

DANSK

SÅDAN LØSER DU OPGAVER :

Tryk på **On**. Displayet vil da vise en sammenlægnings-opgave, såsom :

Udtænk svaret og fortæl det til mig ved at trykke på tal-knapperne.

- Hvis dit svar er rigtigt, får du en stjerne. Min hat hopper op og ned, og mit overskæg vil "vifte".
- Hvis dit svar er forkert, viser displayet EEE, og du får gentaget spørgsmålet.
- Hvis dit svar stadig er forkert, vil det rigtige svar blinke et par gange på displayet, inden den næste opgave kommer frem.

, + 5 =

SÅDAN SCORER DU :

Jeg giver dig opgaver. Efter dem viser jeg dig i displayet hvor meget du scorede. Til venstre vil du se hvor mange af dine svar, der var rigtige, til højre hvor mange der var forkerte. For eksempel betyder "+ 4 - 1" at du gav 4 rigtige svar og 1 forkert.

Hvis alle 5 opgaver er rigtigt besvaret, vil min hat hoppe op og ned og mit overskæg "vifte". Displayet vil vise :

+5 -0



SÅDAN GØR DU FREM :

Jeg begynder altid med en sammenlægnings-opgave. Hvis du ønsker at starte med en anden slags opgave, så tryk på een af funktions-knapperne :

[-] For trække fra **[x]** For gange **[+]** For dividere **[+]** For lægge sammen

Hvis du ønsker at skifte til en anden slags opgaver (f. eks. fra **x** til **+**) midt i et sæt af 5 opgaver, trykker du blot på funktions-knappen og jeg begynder straks forfra med 5 opgaver af den nye slags.

FORSKELLIGE SVÆRHEDSGRADER :

Du kan øve dig i opgaver af 4 forskellige sværhedsgrader, 1 2 3 4

1 er det letteste niveau, 4 det sværste.

Du kan se sværhedsgraden i det nederste venstre hjørne af displayet.

Jeg begynder altid med niveau 1.

Lad os øve sværere opgaver ; tryk blot på **[=]** til du kommer til den sværhedsgrad du ønsker.

Hvis du skifter sværhedsgrad (f. eks. fra 3 til 4) i et opgave-sæt af 5, starter jeg forfra med 5 nye opgaver.

SÅDAN ØVER DU TABELLER

Du kan øve tabeller +, -, x, ÷

Tryk på **On** og **[*]** og jeg vil vise et at regne-tegnene. Du vil se at tegnet skifter ca. hvert sekund.

Du kan vælge en hvilken som helst funktion gennem at trykke på funktions-knappen. Du vil nu se et udgangs-tal. Dette betyder, at du kan løse opgaver baseret på dette tal - eller du kan indenfor 5 sekunder vælge et andet udgangs-tal ved igen at trykke på funktions-knappen.

Husk når det gælder tabeller :

- **[=]** kan ikke bruges
- **[+]** **[-]** **[x]** **[÷]** kan ikke bruges efter at et sæt af 5 opgaver er påbegyndt.
Lad og så komme igang med at lege og ha' det sjovt.

, 7 + 8 =



Når du er færdig med at lege, så husk at trykke på **Off**.

DER SKAL VÆRE MINDST 2 SPILLERE FOR HVERT AF DISSE SPIL.
MAN SKAL I FORVEJEN VÆRE ENIGE OM, HVEM DER STARTER SPILLENE.

BINGO

HVEM KAN DÆKKE EN LINIE FØRST ?

Vælg et eller flere spil kort. (Det kan blive nødvendigt at bruge papir og blyant, hvis der skal laves flere BINGO-kort).

Når det bliver din tur til at spille, vælg da niveau 2 og besvar et "plus-spørgsmål", (+).

1. Hvis du svarer forkert, går spillet videre til den næste spiller.

2. hvis du svarer rigtigt :

- hvis tallet er på dit kort, dæk det med et mærke. Det er næste spillers tur
- hvis tallet ikke er på dit kort, prøv da igen med endnu et spørgsmål inden din tur er slut.

Vinderen af spillet bliver den første, der dækker en linie i en af retningerne, (enten vandret, lodret eller diagonalt).

BOWLING

HVEM KAN FØRST VÆLTE ALLE PINDENE ?

Bowling skal spilles med tegnene +, -, ×, ÷

Hver spiller har et mærke.

Du skal løse opgaverne i grupper af 5, som den LITTLE PROFESSOR stiller.

Hver operation bliver vist i begyndelsen af hver række.

Du har kun et forsøg til at give det rigtige svar.

Læg dit mærke på operationstegnet + på den første række og begynd additions-spørgsmålene.

For hvert rigtigt svar, flyt da fremad et stykke ad gangen og prøv det næste spørgsmål ; når du kommer til det sidste, har du slættet pinden ned, og du skal så placere dit mærke på det første tegn på anden række. Det er nu den anden spillers tur.

Hvis dit svar er forkert, skal du lade dit mærke blive stående. Herfra skal du starte, næste gang det er din tur.

Vinderen er den, der først vælter alle pindene ned.

SKIBAKKEN

HVOR HURTIGT KAN DU KOMME NED AD BAKKEN ?

Placer dit mærke ved start. I skiftes til at løse opgaver med operationstegnene +, -, ×, eller ÷, som bliver vist hver gang. Du har 2 chancer for rigtigt svar.

1. Hvis dit svar er rigtigt og det er et ulige tal, flyt en plads frem. Såfremt der gives instruktioner følges de ; ellers er det næste spillers tur.
2. Hvis dit svar er rigtigt og det er et lige tal, flyt to pladser frem. Såfremt der gives instruktioner, følges de : ellers er det næste spillers tur.
3. Hvis dit svar er 0, bliv hvor du er.
4. Hvis dit svar stadig er forkert efter andet forsøg, flyt en plads tilbage.

INSTRUKTIONER

STOP : Du mister en omgang, brug da det tegn, der vises på pågældende plads.

: Flyt fremad så mange pladser, der vises. Eks. 2 flyt 2 pladser frem.

: Flyt tilbage så mange pladser, der vises. Eks. 2 flyt 2 pladser tilb.

FODBOLD

HVEM VINDER ?

Mærket repræsenterer bolden.

Spillet bliver vundet af den første spiller, der scorer 4 mål.

Vælg dit mål.

Placer bolden midten af rammen.

Begynd på den første gruppe af plusspørgsmål .

Du har kun een chance.

1. Hvis du svarer rigtigt, flyt nummer 1 i retning af modstanderens mål.

Hvis du svarer alle 5 spørgsmål rigtigt, skal du flytte til nummer 5 modsat målet. Spillet går nu videre til den næste spiller, som skal trykke **[On]** for at starte et nyt sæt på fem spørgsmål.

Hver gang du svarer rigtigt på en gruppe af 5 spørgsmål, skal bolden gå videre til næste spiller.

Den næste spiller prøver så at få bolden tilbage til dit mål ved at besvare sine egne spørgsmål korrekt, og flytte fra plads 5 til 4 til 3, osv.

Når det er din tur igen, begynder du på et nyt sæt med 5 spørgsmål.

2. Hvis du svarer forkert, skal din modstander overtage bolden der, hvor du nåede til og trykke **[On]** for at få et nyt sæt på fem spørgsmål og derefter spille hen mod dit mål.

LABYRINTEN

HVEM FINDER FØRST UD ?

For at finde ud af, hvem der skal starte spille, skal hver spillet trykke på tasten, derefter på tasten, og bemærke det tal, der fremkommer. Den, der får det højeste tal skal starte.

Dette tal viser også hver enkelt spillers "udgangspunkt" i labyrinten. Bemærk dit udgangspunkt og placer mærket på det.

Den første spiller flytter mærket langs labyrinten indtil man kommer til en forhindring. Man kan kun krydse forhindringen ved at svare rigtigt på spørgsmålet på operationstegnet, der vises i forhindringen.

Du har kun een chance for at svare rigtigt.

Hvis dit svar er forkert, bliv hvor du er. Det er så modstanderens tur til at flytte.

KÆRE FORÆLDRE

Vær med i deres barns læreproces !

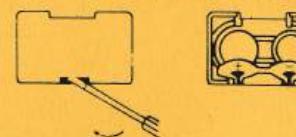
Med deres deltagelse og med LITTLE PROFESSOR's opmuntringer kommer undervisning i matematik til at gå som en leg...

LITTLE PROFESSOR INDEHOLDER :

- Instruktioner og spil som er skabt i et tæt samarbejde med pædagoger og som er blevet testet af børn.
- Et stort udvalg af opgaver, der spænder over 4 sværdhedsniveauer, som ikke alene tillader barnets individuelle fremskridt indenfor matematikken, men også deres deltagelse på de højere niveauer.
- Leveres i beskyttende plastbox sammen med 6 morsomme spil, som kan holde deres barn igang i mange timer med forskellige problemløsninger.
- 2 knapcelle-batterier med cirka 1000 timers levetid.
- Automatisk selvsluk når maskinen ikke har været i brug i 2 minutter.

UDSKIFTNING AF BATTERIER

Bemærk : "The Little Professor" kan ikke fastholde data i brugerlageret når batterierne fjernes eller brænder ud. "The Little Professor" arbejder i op til 1000 timer med to batterier af følgende typer : Panasonic LR-44, Ray-O-Vac RW-82, Union Carbide (Eveready) A76 eller tilsvarende. For op til 2500 drifttimer kan anvendes : Mallory 10L-14 or D357, Union Carbide (Eveready) 357, Panasonic WL-14, Toshiba G13, Ray-O-Vac RW-42 eller tilsvarende.



- 1 - Sluk for "The Little Professor". Vrik batteridækslet løs med en lille skruetrækker, en clips el lign.
- 2 - Fjern de udbrændte batterier og læg nye i som vist på tegningen. Pas på at filmkontakterne ikke bliver krøllede og sorg for at filmen ligger over batterierne inden batteridækslet sættes på plads igen.
- 3 - Skub toppen af batteridækslet ind under kanten i batterirummet og tryk forsigtigt på bunden af dækslet indtil der lyder et lille smæld.

HVIS DER ER PROBLEMER

- 1 - Tryk to gange på tast **Off** og på **On**.
- 2 - Hvis tallene i lyspanelet skifter langsomt, bør de skifte batteri.
BATTERIET i denne "The Little Professor" er kun til demonstrationbrug.
- 3 - Hvis denne "The Little Professor" viser sig at være behæftet med fejl, vil den blive ombyttet med en ny, hvis den returneres inden to år fra købsdatoen.

Kontakt forhandleren med hensyn til oplysning om vilkårene for returnering og service.

SVENSKA

LÖS MINA MATEMATIKPROBLEM :

Tryck på **On**. Jag visar dig ett additionsproblem i sifferfönstret, exempelvis :

+ 5 =

Nu tänker du på ett svar och visar mig det genom att tryck på knapparna.

- Om ditt svar är rätt, får du en guldstjärna och en poäng. Min hatt kommer att guppa upp och ner och min mustasch kommer att darra.
- Om ditt svar är fel, kommer jag att visa "EEE" och du har ytterligare ett försök.
- Om även din andra gissning är fel, kommer jag att visa det rätta svaret. Efter det visar jag nästa problem.

POÄNG :

Jag ger dig frågorna i grupper om fem. Efter det sista problemet visar jag dig poängställningen. Rätta svar til vänster och felaktiga gissningar till höger.

Exempelvis **+ 4 - 1**, betyder att du har haft fyra rätt och ett fel.

Om du varit duktig och svarat rätt på alla fem frågorna, visar jag alla fem stjärnorna, guppar på hatten och darrar med mustaschen.

+5 -0



SVÅRARE ÖVNINGAR :

Jag börjar alltid med additionsproblem. Om du vill ändra räknesätt trycker du på :

- För subtraktion **x** För multiplikation **÷** För division **+** För addition

Om du vill ändra räknesätt (T.ex. från multiplikation till division) efter det att du redan har startat en omgång med problem, behöver du endast trycka på ny räknesättsknapp (**x** till **÷**) då startar jag på nytt med en ny omgång problem.

+ 8 =



SVÄRIGHETSGRADER :

Du kan öva problem i 4 svårighetsgrader. 1 2 3 4

1 är den lättaste, 4 den svåraste. Du ser numret på svårighetsgraden längst ner i vänstra hörnet på sifferfönstret.

Jag börjar alltid i svårighetsgrad 1.

Låt oss pröva lite svårare problem.

Tryck **■** på knappen för val av svårighetsgrad tills du får upp den svårighetsgrad du önskar.

Om du ändrar svårighetsgrad (T.ex. från 3 till 4) efter det att en omgång om 5 problem har börjat kommer jag att starta på nytt med en omgång om 5 problem.

TABELLER

Låt oss nu öva tabeller i **+, -, ×, ÷**.

Tryck på påsättningsknappen **On** och **✳** och jag kommer att visa ett av räknesättstecken. Du kommer att se tecknet ändras nästan varje sekund.

Du kan välja vilket räknesätt du vill ha genom att trycka på den räknesättsknapp **(+, -, ×, ÷)** du önskar. I sifferfönstret visas nu den siffran som vi kommer att öva med. Om du vill ha en annan siffran att öva med kan du inom 5 sekunder ändra siffran till den du önskar genom att trycka på knappen för den nya siffran.

Kom ihåg... i tabeller.

- **-**-knappen fungerar inte.

- **+** **-** **×** **÷** fungerar inte då en omgång med 5 problem har börjat.

Låt oss nu leka och ha roligt !

När du inte vill leka mer, tryck då på avstängningsknappen **Off**.

MAN MÅSTE VARA MINST 2 FÖR VARJE SPEL.
DET ÄR DU SOM BESTÄMMER VEM SOM SPELAR FÄRST.

BINGO VEM TÄCKER FÖRST EN HEL RAD ?

Välj ut en eller flera spelplaner (om du vill kan du göra egna spelplaner).
När det är Din tur välj svårighetsgrad 2 och svara på ett additionsproblem + .
1. Om Du svarar fel går turen vidare till nästa spelare.
2. Om Du svarar rätt :
- om Du har summan på spelplanen, täck den med en spelmark och låt nästa spelare försöka.
- om Du inte har summan på spelplanen får Du försöka en gäns till innan turen går till nästa spelare.
Den som först får en horisontell, vertikal eller diagonal linje vinner.

BOWLING VEM SLÄR NER ALLA KÄGLORNA ?

Bowling spelas med alla räknesätten (+, -, ×, ÷):
Varje spelare har en spelmark.
Du ska lösa en serie av fem problem givna av Lilla Professorn med varje räknesätt givet i början på spelplanen. Du har bara ett försök på varje problem. Sätt spelmarken på räknesymbolen i början på spellinjen och börja med addition. För varje rätt svar flytta framåt ett steg och försök sedan med ett nytt problem. När Du kommer fram till sista rutan har Du slagit ner kägeln och får fortsätta med nästa. Du förlorar dock turen att försöka.

Om Du gissar fel stannar Du kvar på den platsen, därifrån fortsätter Du nästa gång det är Din tur.

Den som först slår ner alla käglor har vunnit.

SKIDBACKEN HUR FORT KAN DU ÅKA UTFÖR ?

Placera spelmarken på "start" och lösa problem av räknesättet det står på platsen (+, -, ×, ÷).

1. Om Ditt svar är korrekt och ojämnt tal, flytta fram ett steg i given riktning. Nästa spelare får försöka.
2. Om Ditt svar är korrekt och jämnt tal, flytta fram två steg i given riktning. Nästa spelare står i tur.
3. Om svaret är noll, stå kvar.
4. Om även det andra svaret är fel, flytta bakåt ett steg.

GIVNA RIKTNINGAR :

STOP : Du mister Din tur, försök i nästa omgång i givet räknesätt.

→ : flytta fram i antal steg som står ovanför, t.ex. → 2 betyder : flytta två steg framåt.

← : flytta bakåt i antal steg ovanför, t.ex. ← 2 betyder : flytta två steg bakåt.

FOTBOLL VEM VINNER MATCHEN ?

Spelmarken är fotbollen. Den spelaren som först gör fyra mål vinner.
Väljmål.

Sätt fotbollen mitt på spelplanen. Starta första omgången med addition (+) problem. Du har endast ett försök på varje exempel.

1. Om Du svarat rätt, flytta bollen till fält nummer 1. (I riktning mot motståndarens mål). Om Du svarar rätt på alla fem frågorna, befinner sig bollen i fält nummer 5. (Det är då Din motståndares tur som måste trycka på [On] för att starta en ny omgång med fem frågor. Motståndaren försöker då gissa rätt, och för varje rätt flyttas bollen närmare Ditt mål (5 till 4 till 3 osv). Efter en omgång med fem frågor, är det Din tur igen.
2. Om någon ger fel svar, går turen över till motståndaren. Bollen stannar kvar där den låg. Motståndaren trycker på [On] för att starta en ny omgång med fem frågor.

LABYRINTEN VEM HITTAR FÖRST ?

För att välja ut den som ska starta, tryck på [] och sedan på [+] , och se vilken siffra som kommer upp. Högst tal börjar. Denna siffra ger också anvisning till vilken startpunkt Du får i labyrinten. Placera Din spelmark där.

den första spelaren flyttar sin mark tills han kommer till ett hinder.

Han kommer bara förbi hindret, om han räknar ut ett tal av det räknesättet som på hindret. Han har bara ett försök.

Om han svarar fel, stannar han kvar och turen gör över till nästa spelare.

TILL FÖRÄLDRANA

Dela Dina barns upplevelser och utveckling !

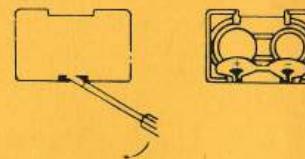
Med Din medverkan och det understöd ni får av LITTLE PROFESSOR, blir matematiken för er vad den ska vara ...kul !

LITTLE PROFESSORN INNEHÄLLER :

- Instruktioner och spel gjorda av barnpedagoger och utvalda av barn.
- Ett slumpmässigt urval av frågor inom alla de fyra räknesätten.
- En bredd av fyra olika svårighetsgrader som inte bara tillåter en personlig utverkning, utan även deltagande av personer med högre matematiska kunskaper, t.ex. barn mot föräldrar.
- Ett hårt stötskyddande fodral med 6 färgglada spel. Detta erbjuder Dina barn många timmars nyttig lek.
- Två knappcells batterier med en livslängd av cirka 1000 timmar.
- Automatisk avstängning, om den inte används på två minuter.

BYTE AV BATTERIER

"The Little Professor" drivs med 2 av följande batterier för upp till 1000 timmars användning : Panasonic LR-44, Ray-O-Vac RW-82, Union Carbide (Eveready) A76 eller motsvarande. Upp till 2500 timmars drifttid fås med : Mallory 10L-14 eller D357, Union Carbide (Eveready) 357, Panasonic WL-14, Toshiba G13, Ray-O-Vac RW-42 eller motsvarande.



- 1 - Stäng av "Little Professor". Vicka upp luckan till batterifacket med hjälp av en liten skruvmejsel, ett gem eller liknande.
- 2 - Ta bort de urladdade batterierna och sätt in nya på det sätt som visas i figuren. Var försiktig så att den tunna kontaktfilmen inte bryts eller veckas. Se till att kontaktfilmen ligger korrekt placeraad ovanpå batterierna efter att dessa satts i.
- 3 - Sätt tillbaka batteriluckan med den övre änden först och tryck sedan försiktigt luckan på plats.

OM FEL UPPSTÅR

- 1 - Tryck på tangenten **Off** och **On** och försök om igen.
- 2 - Om sifferönstret reagerar långsamt. Byt batterier. Batterier tillhandahålls endast för demonstrationsändamål.
- 3 - Felaktig "Little Professor" utbytes om den återsändes till säljaren inom ett år från inköpsdagen. För information om utbyte och service av "Little Professor" var god kontakta säljaren.

ESPAÑOL

RÉSOLUCIÓN DE PROBLEMAS :

Pulse **[On]**. Aparecerá en el visualizador un problema de suma tal como :

+ 5 =

Piense en la respuesta y después pulse las teclas numéricas para decirme cuál es.

- Si su respuesta es correcta ganará una estrella. Mi sombrero saludará rápidamente y mis bigotes se "estirarán".
- Si su respuesta es errónea verá "EEE" y tendrá una segunda oportunidad para conseguir la respuesta correcta.
- Si su respuesta sigue siendo equivocada después de dos intentos, se iluminará dos veces la respuesta correcta y aparecerá el problema siguiente.

PUNTUACION :

Le plantearé problemas en conjunto de cinco. A continuación le indicaré la puntuación en el visualizador. A la izquierda aparece el número de respuestas correctas y a la derecha el número de respuestas incorrectas, por ejemplo, **+4 -1** significa que obtuvo 4 aciertos y 1 error.

Si se contestan perfectamente los 5 problemas, se encenderán las 5 estrellas, mi sombrero subirá y bajará rápidamente y mis bigotes se "estirarán".

+5 -0

OPERACIONES :

Siempre comienzo con un problema de suma. Si quiere cambiar el signo de la operación pulse cualquier otra tecla de operación :

[-] Para resta **[x]** Para multiplicación **[+]** Para división **[+]** Para suma

Han empezado ya los cinco problemas, pulse simplemente la tecla de la nueva operación **(+) (-) (x) (+)**.

★★★★★

NIVELES DE DIFICULTAD :

Podrá practicar con problemas de distinta dificultad, de **1** a **4**.

+ 8 =

1 es el nivel más sencillo, **4** el de mayor dificultad.

El número de nivel que se está usando aparecerá en el ángulo inferior izquierdo del visualizador.

Yo empezaré siempre en el nivel **1**.

Vamos a practicar un problema más difícil ; tan solo pulse **[-]** hasta que vea el nivel de dificultad deseado.

Si se cambia el nivel (por ejemplo, de **3** a **4**) después de empezar el ciclo de 5 problemas se volverá a iniciar el ciclo.

TABLAS

Vamos a practicar con tablas y **+, -, x, y +**

Pulse **[On]** y **[*]** y se visualizará uno de los signos para operaciones matemáticas. Verá que este signo cambia de forma repetitiva.

Puede elegir la operación deseada pulsando la tecla de operación correspondiente. Ahora aparecerá el número base. Esto significa que vamos a efectuar prácticas de problemas con este número, o que en memes de cinco segundos elegirá un número base distinto mediante la pulsación del número deseado.

Recuerde... en tablas.

• **[-]** eso es, nivel de dificultad, no operará.

• **[+]** **[-]** **[x]** **[÷]** no operarán después de haber empezado un ciclo de cinco problemas.

Y ahora vamos a jugar y a divertirnos.

Cuando termine de jugar, pulse **[Off]**.

PARA CADA UNO DE ESTOS JUEGOS SE NECESITAN DOS JUGADORES COMO MINIMO.
USTED DEBE DECIDIR QUIEN EMPIEZA CADA JUEGO.

BINGO

¿ QUIEN PUEDE CUBRIR PRIMERO UNA LINEA ?

Elija unos o varios cartones de juego. (Si es necesario emplee lápiz y papel para hacer cartones de bingo adicionales).

Cuando le toque jugar, seleccione el nivel 2 y conteste a una pregunta de suma + .

1. Si la respuesta es equivocada el juego pasa al siguiente jugador.

2. Si la respuesta es correcta :

- si el número figura en su cartón, márcuelo con un rotulador. Ahora le corresponde jugar al siguiente jugador
- si ese número no aparece en su cartón, intente otra pregunta antes de terminar su turno.

El ganador del juego es el primero que completa una línea en cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonal).

BOLOS

¿ QUIEN SERA EL PRIMERO EN DERRIBAR TODOS LOS BOLOS ?

El juego de los bolos se practica con los signos de operaciones + , - , × , ÷ :

Cada jugador tiene un marcador.

Usted debe resolver un conjunto de 5 problemas planteados por el LITTLE PROFESSOR con cada signo aritmético que figura al principio de cada calle.

Usted sólo tiene una oportunidad para dar la respuesta correcta.

Coloque su marcador en el signo + de la primera calle e inicie las preguntas de suma.

Por cada respuesta exacta, avance un espacio y pruebe la respuesta siguiente ; cuando llegue al último espacio, ha derribado el bolo y debe colocar el marcador en la señal al principio de la segunda calle. Ahora le toca jugar al siguiente jugador.

Si su respuesta es equivocada, deje su marcador donde está.

Empezará a partir de aquí cuando le vuelva a tocar el turno.

Gana el juego quien derriba primero todos sus bolos.

LA PENDIENTE DE ESQUI

¿ CON QUE RAPIDEZ PUEDE ESQUIAR HASTA EL FINAL ?

Coloque su marcador en el principio y resuelva problemas con el signo + , - , × o ÷ que aparece en cada espacio.

Usted tiene dos oportunidades para dar la respuesta exacta.

1. Si su respuesta es correcta y se trata de un número impar, adelante un espacio, siga las instrucciones que se le dan en ese espacio (si las hubiera) ; el juego pasa al siguiente jugador.
2. Si su respuesta es correcta y se trata de un número par, avance dos espacios, siga las instrucciones que se le dan en ese espacio (si las hubiera) ; el juego pasa al siguiente jugador.
3. Si su respuesta es cero, se queda donde está.
4. Si su respuesta sigue siendo equivocada después del segundo intento, retroceda un espacio.

INSTRUCCIONES QUE SE DAN EN LOS ESPACIOS

PARADA : deja de jugar una baza, después juegue conforme al signo aritmético que contiene ese espacio.

: avance el número de espacios que se le indican ; ej : avance 2 espacios.

: retroceda el número de espacios que se indican ; ej : retroceda 2 espacios.

FUTBOL

¿ QUIEN GANARA EL PARTIDO ?

El marcador representa la pelota.

Ganará el partido el primer jugador que marque cuatro goles.

Elija su portería.

Coloque el balón en el centro del campo.

Empiece el primer grupo de preguntas de suma.

Sólo tiene una oportunidad de dar la respuesta exacta.

1. Si acierta la respuesta, mueva a la muesca número 1 (en dirección de la portería de su contrario).

Si acierta las 5 preguntas, quedará en la muesca número 5 delante de la portería.

El juego pasa ahora al siguiente jugador, el cual debe pulsar **[On]** para comenzar un nuevo grupo de cinco preguntas.

Cada vez que acierta un conjunto de 5 preguntas, la pelota debe pasar al siguiente jugador.

El siguiente jugador intenta entonces despejar la pelota hacia su portería acertando sus preguntas y pasando de la muesca 5 a la 4, a la 3, etc...

Cuando le vuelva tocar jugar, empiece un nuevo conjunto de cinco preguntas.

2. Si su respuesta es equivocada, su oponente recogería la pelota donde usted la dejó, pulse **[On]** para un nuevo grupo de cinco preguntas y juegue para conseguir su punto.

EL LABERINTO

¿ QUIEN ENCONTRARA PRIMERO LA SALIDA ?

Para decidir quien inicia el juego, cada jugador debe pulsar la tecla **[X]** , después la tecla **[+]** y tomar nota del número base que aparece. Quien consiga el número base más alto saldrá primero.

El número base indica también el lugar de salida de cada jugador en el laberinto. Búsqüe su lugar de partida y coloque en él el marcador.

El primer jugador mueve su marcador a lo largo del laberinto hasta que encuentra un obstáculo. Sólo puede atravesarlo si contesta correctamente una pregunta basada en el signo aritmético que aparece en el obstáculo.

Usted sólo tiene una oportunidad de responder correctamente.

Si su contestación es equivocada se queda donde está. Ahora le corresponde jugar a su contrincante.

QUERIDO PAPA (O MAMA)

Comparta con su hijo la experiencia de aprender.

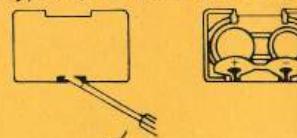
Con su participación y con el estímulo y la aportación que ofrece el LITTLE PROFESSOR, el aprendizaje de cómo resolver problemas matemáticos puede ser por lo menos lo que debiera ser para su hijo... UNA DIVERSION

CARACTERISTICAS QUE INCLUYEN :

- Instrucciones y juegos diseñados con la estrecha colaboración de asesores pedagógicos y probados por los niños.
- Una modalidad de tabla al azar a través de la que pueden practicarse "tablas" en cualquiera de las cuatro operaciones matemáticas básicas.
- Una gama de problemas que abarcan cuatro niveles de dificultad y que permiten no sólo el avance individual en las técnicas matemáticas, sino también su participación en los niveles más altos.
- Un embalaje de protección rígido con sus seis juegos de atractivos colores que ofrecen a su hijo mayor diversión a la hora de resolver los problemas.
- Mayor duración de las pilas, cerca de 1.000 horas utilizando 2 pilas miniaturas.
- Desconexión automática 2 minutos después de la última inserción.

SUSTITUCION DE PILAS

El "Little Professor" utiliza 2 cualquiera de las siguientes pilas hasta un total de 1000 horas de operación : Panasonic LR-44, Ray-O-Vac RW-82, Union Carbide (Eveready) A76 o cualquier equivalente. Para más de 2500 horas de duración utilizar Mallory 10L-14 o D357, Union Carbide (Eveready) 357, Panasonic WL-14, Toshiba G13, Ray-O-Vac RW-42 o equivalentes.



- 1 - Apague el "Little Professor". Coloque un pequeño destornillador, clip u otro elemento similar en la ranura y levante con suavidad la tapa del compartimento de pilas.
- 2 - Extraiga las pilas descargadas e instale otras nuevas como se indica. Cuidado de no arrugar los contactos de película mientras que instala las nuevas pilas. Cerciorese de que los contactos de película están situados de manera que estén colocados encima de las pilas una vez que han sido instaladas.
- 3 - Vuelva a colocar la tapa, primeramente el borde superior, después presione suavemente hacia abajo en su sitio el borde inferior.

EN CASO DE DIFICULTADES

- 1 - Pulse sobre [Off] y sobre [On] y ensaye de nuevo el "Little Professor".
- 2 - Si los números aparecen muy lentamente reemplace las pilas.
Nota : la batería se suministra para fines de demostración exclusivamente.
- 3 - Ti y el comprador están de acuerdo en que si este "Little Professor" resulta defectuoso será sustituido por otro dentro del período comprendido en el año siguiente a la fecha de la compra. Por favor, póngase en contacto con su mayorista para recibir información de devolución y servicio.

HYVÄT VANHEMMAT

Pikku Professori on suunniteltu kaikenikäisille. Siinä on neljä ongelmien vaikeusaluetta yksinkertaisista, pienille lapsille sopivista laskutehtävistä aina asianharrastajien "taitotesteihin" asti. On hyvä, jos aikainen auttaa lapsia alussa opeteltaessa tämän oppaan esittämää perustoimintoja. Pikku Professori sopii erittain hyvin vanhempien ja lasten yhdessäololon aktivoijaksi monenlaisiin peleihin ja leikkeliin, joita kirjanen esittelee. Lapsi voi alussa lukea ääneen ongelman ratkaisuineen ja saa tarvittaessa apua. Kannattaa muistaa, että Pikku Professori on ehdottoman luotettava, se ei anna koskaan väärää vastauta.

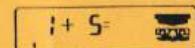
Pikku Professori on kehitetty, jotta yhteen -ja vähennyslaskun, kerto- ja jakolaskun harjoittelut olisi hauskempaa. Numeroiden käsittely, matematiikan harjoittelu, käy tällä lujalla, kestävällä ja monipuolisella kojeella ihan uudella ja kiinnostavalla tavalla. Kojetta voi käyttää niin kotona kuin koulussakin missä hyvänsä. Tämän oppaan avulla Pikku Professori tekee oppimisesta hauskan tapahtuman kaikenikäisille "opiskelijoille".

Pikku Professori on helppo käsitellä. Se esittää sinulle tehtävän. Sinä annat vastauksesi. Se kertoo sinulle, oletko vastannut oikein vai väärin, jonka jälkeen se siirtyy seuraavaan laskutehtävään. Viiden tehtävän jälkeen se antaa sinulle arvosanan, joka ilmestyy valotaululle.

Mukana seuraa muovinen kuljetuskotelo jonne mahtuvat myös viisi erilaista värikästä peliä. Automaattinen virrankatkaisu katkaisee virran automaatisesti jos miinhän painikkeeseen ei ole koskettu kahteen minuuttiin.

TAKUU:

Ostaja saa tälle Texas Instrumentsin Pikku Professorille 12 kk:n takuuun Takuu kattaa valmistusvirheistä ja virheellisestä materiaalista johtuneet viat.



RATKAISE TEHTÄVÄ:

Paina On- ja + näppäimiä, tehtävä ilmestyy näytöön. Mieti vastautusta ja paina tulos minulle numeronäppäimillä. Jos vastauksesi on oikein voitat tähden, minun hattuni pomppii ylös alas ja viikseni "vipattavat".

Jos vastauksesi on väärin näet näytössä EEE ja saat toisen mahdollisuuden vastata oikein. Jos vastauksesi on silloinkin väärin oikea vastaus vilkkuu kahdesti näytössä ja seuraava tehtävä ilmestyy näytöön.



ARVOSTELU:

Minä annan sinulle viisi tehtävää. Sen jälkeen minä näytän sinulle saavutuksesi näytössä. Vasenmanpuoleinen numero osoittaa oikeiden vastauksien määrää ja oikeanpuoleinen väärlien, esim. +4 -1, olet vastannut neljä kertaa oikein ja kerran väärin.

Jos kaikki vastaukset ovat oikein tähdet vilkkuvat edestakaisin, hattuni pomppii ylös alas ja viikseni "vipottavat".

TEHTÄVÄT:

Minä aloitan aina yhteenlasku tehtävillä, jos haluat vaihtaa tehtävää paina haluamaasi tehtävää painiketta. -vähennyslasku, -kertolasku, -jakolasku ja -yhteenlasku. Jos haluat vaihtaa tehtävää (esim. kertolaskusta jakolaskuun) kesken tehtäväsarjan paina haluamaasi tehtävää painiketta ja minä annan uuden viiden tehtävän sarjan alusta.



VAIKEUSASTEEN VALITSIN:

Voit harjoitella tehtäviä neljällä eri vaikeusasteella, 1. 2. 3. 4. 1 on helpoin ja 4 on vaikein. Näet vaikeusasteen numeron vasenmassa alanurkassa näytössä. Aloitan aina 1 vaikeusasteella. Halutessasi harjoitella vaikeimmilla tehtävillä paina painiketta ja saat haluamasi vaikeusasteen näyttöön. Jos vaihdat vaikeusastetta kesken tehtäväsarjan aloitan uuden 5-sarjan alusta.

VAKIOTEKIJÄ:

Nyt harjoitellaan vakiotekijällä yhteen- vähennys- jako- tai kertolaskuja.

Paina painiketta, näytössä vuorottelevat eri laskutehtävät.

Voit valita haluamasi laskutehtävän painamalla kyseistä painiketta. Nyt myös vakiotekija (vaki kertoja/jakaja ym.) ilmestyy näytöön, tämä merkitsee sitä, että voit harjoitella tällä numerolla tehtäviä, tai sinulla on viisi sekuntia aikaa valita toinen numero painamalla haluamaasi numero painiketta. (esim. jos haluat harjoitella viiden kertotaulua paina -näppäintä ja heti perään 5-näppäintä.)

HUOM:

Kun olet lopettanut laskemisen paina -näppäintä, jolloin virta katkaa.

PELIT:

Vähintään 2 pelaajaa vaaditaan seuraaviin peleihin. Pelaajien on arvottava pelijärjestys.

BINGO:

Kuka pelaajista peittää ensin rivin ?

Valiste yksi tai useampi pelikortti. (jos tarvitset tee lisää kortteja paperista) Kun pelivuorosi tulee valitse vaikeusaste 2 ja yhteenlasku .

1. Jos vastauksesi on väärin vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

2. Jos vastauksesi on oikein :

ja numero esiintyy kortissasi peitää se pelimerkillä ja vuoro siirtyy seuraavalle.

Jos numero ei esiinny kortissa yritä vielä kerran, ennenkuin vuoro siirtyy.

Voittaja on se joka saa ensiksi peitetyksi rivin joko vaakasuoraan, pystysuoraan tai kulmittaan.

KEILAILU:

Kuka ensin kaataa kaikki keilat ?

Keilapelissä käytetään +, -, x tai ÷ laskuja. Jokaisella pelaajalla on pelimerkki. Sinun on ratkaistava viisi tehtävää jokaisella neljällä eri laskutavalla, jotka ovat keilaratojen päissä.

Sinulla on ainoastaan yksi yritys vastata oiken. Laita pelimerkkisi + merkin päälle ensimmäiselle linjalle ja vastaa yhteenlasku tehtävään.

Jokaisesta oikeasta vastauksesta siirrä pelimerkkiäsi askeleen eteen pään, ja suorita seuraava tehtävä, kun olet saapunut linjan viimeiseen ruutuun olet kaatanut keilan ja siirryt seuraavalle linjan alkuun ja vuoro siirryt seuraavalle pelaajalle. Jos vastauksesi on väärin älä siirrä pelimerkkiäsi vaan jää odottamaan seuraavaa vuoroasi samaan ruutuun.

Voittaja on se joka ensin kaataa kaikki keilat.

HIIHTO:

Kuinka nopeasti hiihdät rinteent alas ?

Laita pelimerkkisi lähtöruutuun ja ala ratkaista pelin osoittamia +, -, × ja ÷ tehtäviä. Sinulla on kaksi mahdollisuutta löytää oikea vastaus.

1. jos vastauksesi on oikein ja tulos on pariton siirryt askeleen eteenpäin, seuraa pelilaudan ohjeita ruudussa johon pelimerkkisi siirryt, seuraavan pelaajan vuoro.
2. jos vastauksesi on oikein ja tulos parillinen siirry kaksi askelta eteenpäin, seuraa pelilaudan ohjeita ruudussa johon pelimerkkisi siirryt. Seuraavan pelaajan vuoro.
3. jos vastauksesi on väärin toisellakin yritymällä siirry askel taaksepäin.

Jos nappula siirtyy STOP ruutuun odota yhden heittovuoron ajan.

Jos nappula siirtyy nuolen kohdalle siirry nuolella olevan numeron osoittama määrä eteenpäin.

Jos nappula siirtyy nuolen kohdalle siirry nuolella olevan numeron osoittama määrä taaksepäin.

Ensiksi alas päässyt on voittaja.

JALKAPALLO:

Kuka voittaa pelin ?

Pelimerkki vastaa palloa. Voittaja on se joka ensiksi tekee neljä maalia.

Valitse maalisi, laita pallo keskelle pelilautaa ympyrään.

Aloita ensimmäinen peli (maali) yhteenlaskulla . Sinulla on ainoastaan yksi mahdollisuus vastata oikein.

1. jos vastaat oikein siirrä merkkisi ympyrään numero 1 vastustajasi maalin suuntaan. jos vastaat kaikkiin viiteen kysymykseen oikein siirrä merkkisi ympyrään numero 5 vastustajasi maalin eteen. Palli annetaan nyt seuraavalle pelaajalle joka painaa On-näppäintä aloittaakseen seuraavat 5 kysymystä. (joka kerran, kun vastaat viiteen kysymykseen oikein pallo (peli) on syötettävä seuraavalle pelaajalle.) Seuraava pelaaja koittaa omalla vuorollaan tuoda palloa takaisin oman maalinsa suulta vastustajan maalin suuntaan vastaamalla oikein ja siirtämällä oikein vastatessaan palloa ympyrästä 5 ympyrään 4 ja ympyrästä 4 ympyrään 3 jne. Kun tulee jälleen sinun vuorosi aloitat uudet viisi kysymystä (maalinteon) paikasta johon vastustajasi on pallon saanut siirrettyä.
2. jos vastaat väärin vastustajasi jatkaa peliä siitä kohtaa mihin pallo jäi, painamalla On-näppäintä joka antaa viisi uutta kysymystä ja pelaamalla sinun maalisi suuntaan. Maalin saa se pelaaja joka ensimmäisenä liittää maaliviivan (5-ympyrästä maaliin). Jokaisen maalin jälkeen vaihdetaan laskutapaa yhteenlaskusta vähennyslaskuun jne.

LABYRINTTI:

Kuka löytää tiensä ulos labyrintistä ensin ?

Ratkaistaan kuka pelaaja aloittaa ensin. Kukin pelaaja painaa painiketta sekä heti perään -painiketta ja pistää muistiin ensimmäisen numeron joka tulee näyttöön. Se joka saa suuremman numeron aloittaa pelin (tasapelin tullessa suoritetaan uusi arvonta). Saatu numero osoittaa myös jokaisen pelaajan aloittuspäikkää pelilaudalla. Ensimmäinen pelaaja siirtää pelimerkkinsä laudalla haluamaansa suuntaan siihen asti

kunnes ensimmäinen este [+] [-] [x] tai [] tulee eteen, hän saa ylittää esteen ainoastaan jos vastaa oikein syötettyään kyseisen (On ja [+], [-], [x] tai []) tehtävän Pikkuprofessoriin, jos vastaus on oikein siirry seuraavan merkin kohdalle ja anna seuraavan pelaajan yrittää. Sinulla on ainoastaan yksi yritys vastata oikein. Jos vastaat väärin jää siihen missä olit ja anna seuraavan pelaajan yrittää vastata. Voittaja on se joka ensin pääsee nuolen osoittamasta aukosta ulos.

PARISTOT:

Pikkoprofessorissa on kaksi ns. "nappi" paristoa.

n. 1000 käyttötunnin toiminta saadaan jos käytetään seuraavia paristoja :

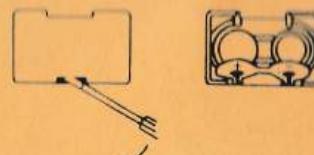
Panasonic LR-44, Ray-O-Vac RW-82, Union Carbide (Eveready) A76

n. 2500käyttötunnin toiminta saadaan jos käytetään seuraavia paristoja :

Union Carbide (Eveready) 357, Panasonic WL-14, Toshiba G13, Ray-O-Vac RW-42

tai vastaavia. Mallory 10L-14 or D357

PARISTON VAIHTO:



1. Paina Pikkoprofessorista virta pois [Off].
Paina pieni ruuvimeisseli tai vastaava paristokannen rakoon painaan samanaikaisesti alas ja väänäen kevyesti itseesipäin, jolloin luukku nouslee ylös.
2. Käännä kontaktifilmia varovasti ylös päin ja poista vanhat paristot.
Kontaktifilmistä näet kuinka päin uudet paristot asetetaan laitteeseen.
HUOM: varmista, että filmi jää paristojen päälle.
3. Paina paristokannen yläosa ensin koloonsa ja sen jälkeen paina alaosasta kunnes kuulet "napsahduksen".

JOS VAIKEUKSIA ILMAANTUU:

1. Paina [Off] ja [On]-näppäimiä ja koea uudelleen.
2. Jos numerot näytössä vaihtuvat hitaasti tai näyttöön ei tule mitään merkkejä vaihda uudet paristot.
HUOM: alkuperäis paristot ovat ainostaan kokeilua varten.
3. Jos laitteessa edelleen [On] vikaa ota yhteyttä laitteen myyjään tai suoraan maahantuojaan.